

### **BAB III**

#### **METODE PENELITIAN**

##### **A. Tujuan Penelitian**

Tujuan penelitian adalah untuk menghasilkan media film mengenai *teamwork* untuk peserta didik kelas X SMA Pelita Tiga Jakarta.

##### **B. Tempat dan Waktu Penelitian**

###### **1. Tempat Penelitian**

Penelitian dilakukan di SMA Pelita Tiga Jakarta.

###### **2. Waktu Penelitian**

Penelitian dilakukan selama satu tahun yaitu pada bulan Januari 2018 hingga bulan Januari 2019 (terlampir).

##### **C. Metode Penelitian**

Metode penelitian yang digunakan adalah metode penelitian dan pengembangan (*Research and Development/R&D*). Sugiyono (2009) berpendapat metode penelitian dan pengembangan adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan media tertentu dan menguji keefektifan media tersebut. Untuk dapat menghasilkan media tertentu digunakan penelitian yang bersifat analisis kebutuhan dan untuk menguji keefektifan media tersebut supaya dapat berfungsi di masyarakat luas, maka diperlukan penelitian untuk menguji keefektifan produk tersebut.

Penelitian yang akan dibuat oleh peneliti adalah media film mengenai *teamwork*, media yang akan dihasilkan adalah film mengenai *teamwork*. Oleh sebab itu, metode yang digunakan oleh penulis untuk mengembangkan produk tersebut adalah menggunakan model ADDIE.

#### **D. Prosedur Pengembangan**

##### **1. Analisis**

Pada tahap ini peneliti melakukan analisis kebutuhan, menganalisis karakteristik peserta didik, menganalisis kesenjangan antara kemampuan dan kebutuhan peserta didik mengenai *teamwork* dengan tugas perkembangan peserta didik dan juga menentukan tujuan dari media. Metode yang digunakan oleh peneliti dalam melakukan analisis kebutuhan dan mencari kesenjangan adalah melalui wawancara guru BK dan pengisian angket untuk peserta didik.

##### **2. Desain**

Pada tahap desain peneliti menentukan konten yang akan dimasukkan dan sesuai dengan tujuan, seperti manfaat dan komponen serta konsep dalam *teamwork*. Hasil penelitian mengenai film yang akan digunakan sebagai media bimbingan klasikal dengan melakukan survei angket. Berdasarkan angket yang disebar ke seluruh peserta didik kelas X SMA Pelita Tiga Jakarta yang berjumlah 69 peserta didik, didapatkan bahwa sebesar 71,01% atau sebanyak

49 peserta didik lebih tertarik pada film dengan alur maju. 72,5% atau sebanyak 50 peserta didik memilih *soundtrack* lagu asing sebagai pendukung film. 62,31% atau sebanyak 56 peserta didik memilih tokoh utama laki-laki. 81,16% atau sebanyak 56 peserta didik memilih terdapat pemeran perempuan juga di dalam film tersebut. 64% atau sebanyak 45 peserta didik memilih durasi yang lebih disukai sekitar 10-20 menit. Sedangkan tema yang paling mendominasi adalah drama menurut 65% atau 46 peserta didik.

### 3. Pengembangan

Pada tahap pengembangan konten, peneliti menentukan alat yang mendukung, membuat media film, mengembangkan petunjuk penggunaan film untuk peserta didik dan guru, melakukan evaluasi formatif terhadap produk yang sudah jadi kepada sampel dengan cara *one to one* dan *small group*, lalu setelah itu peneliti memperbaiki media film, maka peneliti menguji media film tersebut kepada sampel.

Film mengenai *teamwork* akan dibuat dalam bentuk film beralur maju dengan durasi 10-20 menit. Tokoh utama dalam film ini adalah peserta didik laki-laki yang membutuhkan keterampilan bekerjasama dalam tim. Melalui bimbingan klasikal, guru BK memberikan bantuan kepada peserta didik dalam mencapai keterampilan tersebut.

#### **4. Implementasi**

Pada tahap implementasi penelitian tidak diadakan oleh peneliti karena waktu penelitian yang sangat singkat. Serta tujuan penelitian ini hanya sebatas mengembangkan dan menghasilkan suatu media pembelajaran yang valid untuk diimplementasikan berdasarkan penilaian validator (Dasmo, Astusi, & Nurullaeli, 2017).

#### **5. Evaluasi**

Sama halnya dengan tahap implementasi, peneliti juga tidak melakukan tahap evaluasi dengan pertimbangan tahapan ini membutuhkan waktu yang lama. Hal tersebut sejalan dengan penelitian yang telah dilakukan oleh Suryanti & Ferazona (2016) dan (Dasmo, Astusi, & Nurullaeli, 2017) yang membatasi penelitian sampai tahap pengembangan karena terbatasnya waktu dan biaya.

### **E. Populasi dan Sampel**

#### **1. Populasi**

Sudjana (2005) berpendapat populasi adalah total semua nilai yang mungkin, baik hasil menghitung maupun pengukuran, kualitatif ataupun kuantitatif daripada karakteristik tertentu mengenai sekumpulan objek yang lengkap dan jelas. Populasi dalam penelitian ini adalah peserta didik kelas X SMA Pelita Tiga Jakarta, jumlah keseluruhan peserta didik adalah 69 orang.

## 2. Sampel

Menurut Sudjana (2005) berpendapat sampel adalah sebagian yang diambil dari populasi dengan cara-cara tertentu. Sampel pada penelitian ini adalah seluruh peserta didik kelas X SMA Pelita Tiga Jakarta. Teknik sampel yang digunakan adalah dengan menggunakan rumus Slovin dengan jenis penelitian *simple random sampling*.

Teknik ini menggunakan rumus Slovin yakni:

$$n = \frac{N}{(N \cdot d^2) + 1}$$

Keterangan:

n = Jumlah Sampel

N = Jumlah Populasi

d = Determinan atau batas toleransi error yaitu 0.05

Jumlah Sekolah

Jakarta = 1

Total = 1 Sekolah

Jumlah peserta didik yang menjadi sampel berjumlah 69 orang.

## F. Film mengenai *Teamwork*

### 1. Definisi Konseptual (Film mengenai *Teamwork*)

Film adalah media penyampaian pesan yang menarik dan menghibur bagi penikmatnya. Pesan yang disampaikan dalam film

dapat lebih mudah diterima oleh peserta didik karena disampaikan dengan cara kreatif dan memiliki nilai estetika. Film dapat digunakan sebagai salah satu media bimbingan klasikal dengan menyesuaikan tema dan tujuan pembelajaran yang hendak dicapai oleh peserta didik.

*Teamwork* merupakan kumpulan dari orang-orang yang bekerja pada suatu tim, memiliki tugas yang terdapat keterikatan antar anggota, terdapat partisipasi dan interaksi dari seluruh anggota, serta bekerja untuk mencapai tujuan bersama. *Teamwork* dapat bersifat efektif jika tim memiliki tujuan bersama dan sesama anggota tim mengembangkan hubungan yang baik untuk mencapai tujuan tersebut, serta di dalam tim terdapat sikap kebersamaan, kepercayaan dan keterpaduan.

## **2. Definisi Operasional Film mengenai *Teamwork***

Film mengenai *teamwork* berisikan tentang bagaimana konsep dan komponen dalam membangun kerjasama tim serta manfaat yang dirasakannya. Film yang dibuat beralur maju dan berdurasi 15 menit. Berisikan kisah sekelompok peserta didik yang memiliki kendala dalam menyelesaikan tugas kelompok. Melalui bimbingan klasikal dengan memberikan tugas mengenai *teamwork*, guru BK memiliki peran penting dalam membantu peserta didik secara langsung dalam

mencapai keterampilan bekerjasama dalam tim guna memenuhi tugas perkembangannya.

### **G. Teknik Pengumpulan Data**

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini diantaranya:

1. Menyebarkan angket studi pendahuluan pemahaman *teamwork*, kebutuhan mengenai materi *teamwork*, dan ketertarikan peserta didik mengenai film kepada peserta didik sebelum dan setelah diberikan film mengenai *teamwork* melalui layanan bimbingan klasikal. Angket merupakan salah satu alat pengumpul data dalam asesmen nontes, berupa serangkaian pertanyaan atau pernyataan yang diajukan pada responden (peserta didik, orang tua, atau masyarakat) (Komalasari, Wahyuni, & Karsih, 2011).
2. Melakukan wawancara dengan guru BK SMA Pelita Tiga Jakarta tentang kondisi layanan dan media bimbingan dan konseling di sekolah.
3. Menghitung angket studi pendahuluan yang sudah diberikan pada peserta didik.
4. Memberikan kesimpulan dari angket dan wawancara yang dilakukan pada guru BK.

## H. Teknik Analisis Data

### 1. Analisis Data Angket

Hartati (Lubis, 2013) menyatakan bahwa untuk mengukur data angket digunakan rumus di bawah ini:

$$P = \frac{f}{n} \times 100\%$$

Keterangan:

$P$  = angka persentase

$f$  = frekuensi jawaban

$n$  = banyaknya responden

Setelah proses analisis dan perhitungan hasil analisis, maka berdasarkan Hendro (Lubis, 2013), dilakukan interpretasi menggunakan kategori sebagai berikut:

<b>Persentase Jawaban</b>	<b>Kriteria</b>
$P = 0$	Tak seorangpun
$0 < P < 25$	Sebagian kecil
$25 \leq P < 50$	Hampir setengahnya
$P = 50$	Setengahnya
$50 < P < 75$	Sebagian besar
$75 \leq P < 100$	Hampir seluruhnya
$P=100$	Seluruhnya

## 2. Analisis Data Media

Menurut Sugiyono (Lubis, 2013), validasi produk dapat dilakukan dengan menghadirkan beberapa pakar atau tenaga ahli yang sudah berpengalaman untuk menilai produk baru yang telah dirancang. Sugiyono (Lubis, 2013) menjelaskan bahwa perhitungan *rating scale* ditentukan dengan rumus sebagai berikut:

$$P = \frac{\text{skor hasil pengumpulan data}}{\text{skor ideal}} \times 100\%$$

Keterangan:

P = angka persentase

Skor ideal = skor tertinggi tiap butir x jumlah responden x jumlah butir.

Menurut Gonia (Lubis, 2013), tingkat validasi media digolongkan dalam empat kategori, yaitu:

**Tabel 3.2 Skala Penilaian**

<b>Skor Persentase (%)</b>	<b>Keterangan</b>
0-25	Tidak Baik
26-50	Kurang Baik
51-75	Baik
76-100	Sangat Baik